

# Representasi Posthumanisme Dalam Film “*Battleship*”

Daniel Suryajaya Dharmasaputra, Komunikasi Massa, Universitas Kristen Petra  
Surabaya

*danielsuryajaya@hotmail.com*

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana posthumanisme direpresentasikan di dalam film “*Battleship*”. Dengan ber-genre *science fiction*, “*Battleship*” ingin memperlihatkan bagaimana keadaan bumi di masa mendatang. Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode yang dipergunakan adalah semiotika televisi John Fiske dengan 3 level, yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.

Ada dua macam kondisi posthumanisme dalam film “*Battleship*”. Kondisi pertama adalah akhir dari humanisme. Kondisi tersebut adalah adanya ketergantungan manusia dengan teknologi yang membuat manusia tidak dapat hidup tanpa adanya teknologi yang menopangnya. Kondisi yang kedua adalah adanya evolusi kehidupan. Kondisi ini tergambar dari adanya kehidupan lain di luar bumi yang disebut *alien*.

**Kata Kunci:** Representasi, Posthumanisme, Semiotika, Film, *Battleship*

## Pendahuluan

Pada tahun 2012 kembali muncul film bergenre *science fiction* karya sutradara Peter Berg berjudul “*Battleship*”. Film ini menggambarkan tentang perlawanan manusia terhadap *alien*. Dengan Hawaii menjadi *setting* tempatnya, film ini menceritakan tentang kedatangan *alien* di bumi secara tiba-tiba dan bagaimana caranya manusia dapat melawan *alien* tersebut. *Alien* dalam film ini digambarkan memiliki persenjataan yang lebih maju dibandingkan dengan persenjataan manusia. *Setting* utama perang antara manusia dan *alien* ini terjadi di lautan Pasifik. Cerita film ini semakin menarik karena menunjukkan angkatan laut dari berbagai Negara, yang waktu itu sedang menjalankan masa pelatihan, harus dihadapkan dengan musuh yang memiliki persenjataan lebih maju.

Film yang dirilis oleh *Universal Pictures* ini terinspirasi dari permainan (*PC games*) yang berjudul sama, yang bertemakan manusia melawan *alien*. Permainan “*Battleship*” adalah permainan menebak untuk dua pemain. Hal ini dikenal sebagai permainan pensil dan kertas yang berasal dari Perang Dunia I. Permainan ini diterbitkan oleh berbagai perusahaan pada 1930-an, dan dirilis sebagai permainan papan plastik oleh Milton Bradley pada tahun 1967. Permainan perang laut antar dua kubu (manusia dan *alien*) yang menggunakan radar.

Sehingga pemain harus menebak lokasi kapal musuh dengan hanya radar yang berbentuk kotak-kotak.

Pada awalnya film ini seperti ingin menggambarkan bagaimana manusia menjadi tergantung pada teknologi pada ciptaan mereka sendiri. Hal ini disebut dengan determinasi teknologi. Determinasi teknologi menurut Pepperell merupakan keadaan di mana teknologi-teknologi memiliki pengaruh untuk menentukan arah kehidupan manusia, sementara manusia lupa bahwa manusia sendirilah yang mengembangkan teknologi tersebut (Pepperell, 2009). Keadaan di mana teknologi mendominasi manusia terlihat pada film "*Battleship*", di mana manusia tidak dapat lepas dan sangat mengandalkan teknologi yang mereka miliki. Teknologi membutuhkan keberadaan manusia, dimana tidak jelas batas antara manusia dan bukan manusia (Pepperell, 2009).

Metode penelitian dengan semiotika juga digunakan dalam penelitian terdahulu oleh Ardina Setiorini dengan judul "Representasi Posthumanisme dalam Film '*Wall E*'". Tommy Christian juga melakukan penelitian dengan semiotika berjudul "Representasi Posthumanisme dalam Film '*I, Robot*'". Dari penelitian tersebut diperoleh temuan mengenai posthumanisme, dimana posthuman tergambar oleh evolusi kehidupan. Eksistensi teknologi mempunyai karakter yang sama dengan manusia. Berbeda dengan film "*Battleship*", film ini menceritakan tentang pertarungan antara teknologi *alien* melawan teknologi manusia. Dimana dalam film ini, manusia sungguh mengandalkan teknologi yang menurut manusia sudah sangat canggih. Tetapi, teknologi canggih manusia itu tidak dapat menyaingi teknologi yang dimiliki oleh *alien*. Sehingga manusia menjadi takut dan putus asa. Hingga akhirnya manusia memilih untuk menggunakan teknologi pada era perang dunia kedua.

## Tinjauan Pustaka

### Representasi

Menurut Stuart Hall (1997) representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia seperti dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Menurut Eriyanto, representasi sebagaimana peristiwa, orang, kelompok, situasi, keadaan atau apapun ditampilkan dan digambarkan melalui teks. Representasi merupakan praktek dalam memproduksi suatu kebudayaan. Bahasa sendiri adalah medium perantara untuk memaknai, memproduksi dan mengubah makna. Bahasa merupakan sistem dari representasi. Melalui bahasa (simbol, tanda, lisan, gambar) dapat mengungkapkan pikiran, ide, konsep mengenai suatu hal (Eriyanto, 2006).

## Semiotika

Pada dasarnya, semiotika atau yang menurut Barthes adalah semiologi, merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana manusia (human) memaknai sesuatu (*things*). Pokok perhatian dari semiotika adalah tanda. Tiga bidang studi utama dari semiotika adalah tanda itu sendiri, kode atau system yang mengorganisasikan tanda, dan kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja (Fiske, 2004).

## Posthumanisme

Menurut Pepperell, posthumanisme berarti keadaan setelah humanisme. Posthumanisme digunakan untuk menggambarkan akhir dari suatu periode perkembangan sosial yang dikenal sebagai humanisme. Posthumanisme memberikan pengertian bahwa pandangan tradisional tentang apa yang membentuk manusia saat ini sedang mengalami perubahan atau transformasi yang sangat besar. Manusia tidak bisa lagi berpikir dengan cara yang sama. Posthumanisme juga merujuk pada konvergensi umum biologi dan teknologi pada titik dimana keduanya semakin tidak dapat dibedakan. Dalam bukunya *Posthuman: Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi*, Robert Pepperell menjabarkan kondisi posthumanisme menjadi tiga, yaitu: Kondisi posthumanisme bukan tentang 'Akhir dari Manusia' tapi tentang akhir dari jagat raya yang 'terpusat pada manusia (*human*)', Kondisi posthumanisme adalah tentang evolusi kehidupan, sebuah proses yang tidak terbatas pada genetika, tapi semua perlengkapan eksistensi budaya dan teknologi, Posthumanisme adalah tentang bagaimana kita hidup, bagaimana kita mengatur eksploitasi kita atas lingkungan, hewan dan lainnya.

## Metode

### Konseptualisasi Penelitian

Posthumanisme memberikan pengertian bahwa pandangan tradisional tentang apa yang membentuk manusia saat ini sedang mengalami perubahan atau transformasi yang sangat besar. Manusia tidak bisa lagi berpikir dengan cara yang sama. Posthumanisme juga merujuk pada konvergensi umum biologi dan teknologi pada titik dimana keduanya semakin tidak dapat dibedakan (Pepperell, 2004, p. 78). Teknologi yang diciptakan manusia memperlihatkan keunggulan yang setara antara manusia dan mesin. Hal ini disebabkan karena sejak lama bagaimana menciptakan dan mengembangkan teknologi yang sedang berkembang pesat di dunia. Pekerjaan yang dahulunya dikerjakan manual kini menjadi otomatis dengan adanya teknologi mesin. Pepperell juga berpendapat bahwa jarak antara manusia dan mesin menjadi kurang jelas pada saat yang sama sebagaimana menjadi semakin susah untuk membayangkan bagaimana kita saat ini akan bertahan tanpa bantuan mesin (Pepperell, 2009).

### *Subjek Penelitian*

Sasaran penelitian mencakup subjek dan objek penelitian. Dalam penelitian representasi posthumanisme dalam film *“Battleship”*, subjek penelitiannya adalah teks film *“Battleship”*. Peneliti akan meneliti visual yang ditampilkan oleh objek penelitian. Sedangkan objek penelitiannya adalah representasi posthumanisme dalam film *“Battleship”*.

Dalam penelitian ini, unit analisisnya adalah paradigma dan sintagma dari level realitas, paradigma dan sintagma dari level representasi. Paradigma dan sintagma ini akan menggambarkan posthumanisme dalam film *“Battleship”*. Peneliti akan menggunakan paradigma dan sintagma dari kode-kode sosial yang ada dalam film *“Battleship”* yang merepresentasikan posthumanisme dalam film *“Battleship”*.

### *Analisis Data*

Teknik analisis data yang digunakan adalah *“The Codes of Television”* John Fiske. Untuk dapat menemukan representasi posthumanisme dalam film *“Battleship”*, peneliti melakukan langkah-langkah berikut ini dalam menganalisis film tersebut (Stokes, 2003, 73-75) :

1. Mendefinisikan objek penelitian atau analisis
2. Mengumpulkan teks penelitian.
3. Mendeskripsikan teks
4. Menafsirkan teks
5. Menjelaskan kode-kode kultural
6. Membuat generalisasi
7. Mengambil kesimpulan

## **Temuan Data**

Peneliti mendapatkan temuan-temuan dalam film *“Battleship”* mengenai posthumanisme yang akan dianalisis pada pembahasan berikutnya. Tetapi, sebelumnya peneliti akan menjelaskan temuan-temuan apa saja yang dapat. Temuan-temuan ini didapatkan dari pengamatan film *“Battleship”* dari awal hingga akhir. Sampai akhirnya diketahui kondisi posthumanisme seperti apa yang akan terlihat melalui film ini. Peneliti akan membagi temuan-temuan yang ada pada tiap-tiap scene yang berkaitan dengan topik penelitian.

#### Scene 4 – Kekacauan terjadi secara global

Dengan adanya berita tentang kedatangan *alien* ke bumi, dan dimana armada laut manusia tidak sebanding dengan *alien*, menyebabkan kekacauan secara global. Manusia menjadi takut akan kepunahan karena kedatangan *alien* ke bumi. Sedangkan para awak kapal perang digambarkan sangat ketakutan karena persenjataan mereka tidak dapat menandingi persenjataan *alien*. Manusia benar-benar digambarkan sangat ketakutan dengan keadaan yang terjadi.



Gambar 1. Manusia yang panik menimbulkan kekacauan.  
Sumber : DVD “Battleship”

#### Scene 5 – Alien memiliki bentuk tubuh seperti manusia

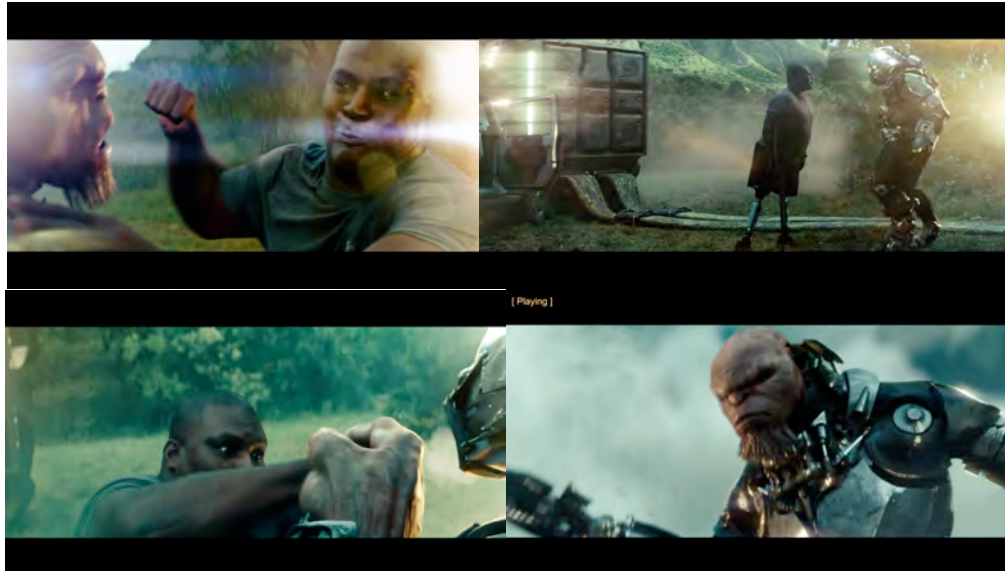
Pada *scene* kelima ini ditayangkan bagaimana bentuk *alien* yang sebenarnya. Setelah melakukan berbagai invasi, akhirnya terdapat satu *alien* yang ditangkap oleh manusia. Manusia pun penasaran dengan bentuk tubuh *alien* yang bersembunyi dibalik jubah besinya. Akhirnya diketahui bahwa bentuk tubuh *alien* sangat mirip dengan bentuk tubuh manusia. *Alien* memiliki panca indera yang sama dengan manusia. Memiliki dua tangan dan dua kaki. Memiliki jari yang hampir sama dengan manusia.



Gambar 2. Beberapa gambar yang menunjukkan bentuk tubuh alien  
Sumber : DVD “Battleship

### **Scene 7 – Kontak fisik antara manusia dengan *alien***

Dari awal film ini selalu menggambarkan pertarungan jarak jauh antara manusia melawan alien. Tetapi dalam *Scene 7* menyajikan pertarungan atau kontak fisik antara manusia melawan *alien*. *Alien* dengan jubah besinya tersebut melawat seorang manusia yang cacat dan berjalan dengan kaki palsu atau buatan.



Gambar 3. *Detail kontak fisik antara manusia dengan alien*  
Sumber : DVD “Battleship”

## Analisis dan Interpretasi

### Kondisi Posthuman: Akhir dari Jagat Raya yang Terpusat pada Manusia, atau Akhir dari Manusia.

Manusia seakan tidak pernah puas dengan mengembangkan teknologi untuk menopang kehidupan mereka. Perkembangan teknologi tidak hanya ada dalam satu atau dua bidang saja. Selain keamanan dan persenjataan militer, perkembangan teknologi juga pesat terjadi dalam bidang medis. *Scene* yang bersetting di Oahu, Hawaii, menggambarkan bagaimana kemajuan teknologi medis. Terdapat tempat yang dinamakan Terapi Fisik Angkatan Laut. Dimana tempat ini berisi anggota-anggota NAVY yang mengalami cacat fisik dan cacat karena trauma.

Salah satu karakter asumsi posthumanisme menurut Katherine Hayles (1999) dalam bukunya “How We Become Posthuman” yaitu Tubuh adalah buatan. Dengan kata lain menggantikan atau mengembangkan fungsi manusia yang di dimanipulasikan. Dalam *scene* ini banyak sekali organ tubuh palsu seperti *cyborg* yang menempel pada tubuh manusia. Dimana organ tubuh palsu itu merupakan pengganti organ tubuh yang asli.

Pada awalnya manusia yakin senjata yang mereka miliki dapat mengalahkan *alien* meskipun manusia tidak mengerti kekuatan kapal *alien*. Segala kekuatan senjata manusia kerahkan untuk menghancurkan kapal *alien*, ternyata tidak mampu menjatuhkan kapal *alien*. Sebaliknya, sedikit serangan dari kapal *alien* membuat kapal *destroyer* manusia hancur lebur. Hancurnya kapal USS Sampson membuat manusia mulai panik karena teknologi yang mereka punya tidak mampu mengalahkan kapal *alien*. Manusia mulai menyadari bahwa teknologi yang dimiliki *alien* lebih hebat.



Dalam film “*Battleship*” ini juga menggambarkan, meskipun manusia memasuki era posthumanisme, tetapi manusia tidak sepenuhnya kehilangan sisi humanisme. Dibalik ketergantungan manusia dengan teknologi mereka, manusia juga masih mengandalkan kecerdasan yang dimiliki. Tergambar dalam *scene* dimana manusia menghadapi *alien* menggunakan teknologi perang dunia kedua, yaitu dengan menggunakan radar gelombang air dan pelampung tsunami juga dengan menggunakan kapal museum USS Missouri. Dua hal tersebut manusia terpaksa gunakan karena teknologi canggih yang mereka miliki pada kapal-kapal *destroyer* tidak mampu mengalahkan kapal *alien*. Seakan manusia harus kembali menggunakan alat-alat yang serba manual dari kapal USS Missouri yang sudah lama pensiun. Dengan kecerdasan manusia tersebutlah yang pada akhirnya dapat mengalahkan kapal induk *alien* sekaligus menggagalkan misi *alien* yang ingin mengirimkan sinyal kembali ke planet asalnya.

### **Kondisi Posthuman : Evolusi Kehidupan (kehidupan lain di luar bumi)**

*Alien* dalam film ini digambarkan dalam film “*Battleship*” memiliki keadaan fisik, karakter bahkan perilaku seperti halnya manusia. Itulah yang menandai evolusi kehidupan dalam film “*Battleship*”. Berjalan dengan cara berjalan yang sama dengan manusia, mempunyai dua tangan dan dua kaki, mempunyai jari-jari seperti manusia, bahkan struktur kepala *alien* digambarkan sama dengan manusia (mempunyai dua mata, hidung, mulut, telinga, dan gigi). Hal ini juga ditunjukkan dalam *setting* di dalam kapal *destroyer* Amerika. Dimana manusia menangkap satu *alien* yang akan membajak kapal. Setelah tertangkap, manusia menganalisis tubuh alien yang ternyata mirip dengan fisik manusia. Kedatangan pesawat *alien* ke bumi ini membuat manusia menjadi ketakutan karena belum mengetahui dengan pasti sosok *alien* itu sendiri dan juga kekuatan *alien*. Menurut Robert Pepperell, Kondisi posthumanisme dimulai ketika sudah tidak ada lagi ketidakpastian terhadap alam.

### **Kondisi Posthuman: Tentang Bagaimana Kita Hidup dan Mengontrol Alam**

Era posthumanisme bukan berarti punahnya manusia dari bumi, tetapi adanya bentuk-bentuk kehidupan mekanis yang baru muncul yang bisa saja menggantikan posisi manusia dan diproduksi secara tidak terbatas (Pepperell, 2009, p.301). Kita sebagai manusia harus tahu bagaimana mengontrol kehidupan agar kita tidak lupa dan jatuh pada teknologi-teknologi yang kita ciptakan dapat membawa dampak negatif bagi penciptanya. Kondisi ini tergambar dalam film “*Battleship*”, dimana manusia sangat bergantung dengan teknologi persenjataan kapal *destroyer* mereka. Menurut manusia, teknologi senjata yang mereka ciptakan sudah dapat melindungi kehidupan manusia, bahkan manusia mengatakan kapal *destroyer* dengan senjata-senjata yang dimilikinya dapat menghancurkan apapun.



## Simpulan

Era posthuman memang akan senantiasa masuk ke dalam kehidupan masyarakat. Posthuman tidak akan dapat dicegah oleh manusia karena sifat manusia yang selalu ingin mengembangkan teknologi atas nama kebutuhan. Film ini menunjukkan beberapa budaya yang sudah siap dengan keadaan posthuman. Kebudayaan yang paling siap untuk keadaan posthuman yang digambarkan dari film ini adalah kebudayaan barat yang diwakilkan Amerika Serikat.

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti melihat bagaimana film-film dengan *genre science fiction* yang mengandung nilai-nilai kemanusiaan akan sangat baik apabila dikembangkan melalui industri perfilman. Film dengan *genre* fiksi ilmiah tidak dapat dipandang sebelah mata dalam memberikan pesan moral kepada penontonnya. Di kalangan masyarakat pun, hal ini akan memberikan suasana yang baru dan tidak monoton dimana biasanya film yang laku hanya yang sesuai dengan selera pasar dan tidak memiliki pesan yang berarti bagi penontonnya.

Selain tentang posthumanisme, peneliti melihat film “*Battleship*” juga dapat diteliti menggunakan objek yang berbeda, seperti objek humanisme. Kandungan humanisme apa saja yang terdapat dalam film “*Battleship*”. Selain itu, film “*Battleship*” juga dapat diteliti dengan menggunakan metode analisis isi untuk mengetahui pesan apa saja yang ingin disampaikan oleh film ini.

## Daftar Referensi

- Brown, Blain. (2002). *Cinematography, theory and practice*. Second edition. Focal Press.
- De Leeuw, Ben. (1997). *Digital Cinematography*. Academic Press Limited.
- Dinello, Daniel. (2005). *Technophobia: science fiction visions of posthuman technology*. University of Texas Press.
- Eriyanto. (2006). *Analisis Wacana: Pengantar analisis teks media*. Yogyakarta. PT. LKiS Pelangi Aksara.
- Fiske, John. (1987). *Television culture*. London and New York. Routledge.
- Fiske, John. (2004). *Cultural and communication studies: Sebuah pengantar paling komprehensif*. Bandung: Jalasutra.
- Hall, S. (2002). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. (5<sup>th</sup> Edition) London: Sage Publications.
- Hayles, Katherine. (1999). *How We Became Posthuman*. University of Chicago Press, 1999.
- Moleong, L. (2005). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarna Indonesia.
- Mulyana, Deddy. (2007). *Ilmu komunikasi suatu pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Basrowi, Soenyono. (2004). *Teori sosiologi dalam tiga paradigma*. Surabaya: Yayasan Kampusina.
- Naratama. (2004). *Menjadi sutradara televisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Nurudin. (2007). *Pengantar komunikasi massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pawito. (2007). *Penelitian komunikasi kualitatif*., Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pepperell, Robert. (2009). *Posthuman kompleksitas kesadaran manusia dan teknologi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Sobur, A. (2006). *Semiotika komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2006). *Analisis teks media*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Stokes, J. (2003). *How to do media and cultural studies*. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka.